

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2010: 211) menyatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Senada dengan hal tersebut, Sukardi (2015: 122) mengemukakan bahwa validitas suatu instrumen adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Hasil uji coba di Klub Bola Basket AYABA didapatkan koefisien validitas pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Validitas Instrumen

Instrumen	Validitas	Keterangan
<i>Jump shoot</i> diawali <i>dribble</i>	0,697	Valid
<i>Jump shoot</i> diawali <i>passing</i>	0,687	Valid

b. Reliabilitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2010: 221) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas instrumen dicari menggunakan metode *test-retest*. Sukardi (2015: 128) menyatakan bahwa reliabilitas *test-retest* adalah derajat yang menunjukkan konsistensi hasil sebuah tes dari waktu ke waktu.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan di di Klub Bola Basket AYABA, didapatkan hasil perhitungan reliabilitas tes pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Reliabilitas	Keterangan
<i>Jump shoot</i> diawali <i>dribble</i>	0,708	Cukup
<i>Jump shoot</i> diawali <i>passing</i>	0,675	Cukup

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Klub Garuda Mataram Yogyakarta. Pengambilan data pada hari 14 Mei 2017. Hasil analisis statistik deskriptif *jump shoot* diawali dengan *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun, *jump shoot* diawali dengan *dribble* di dapat nilai minimal = 2,00, nilai maksimal = 7,00, rata-rata (*mean*) = 4,48, dengan simpang baku (*std. Deviation*) = 1,59, sedangkan untuk *jump shoot* diawali dengan *passing* nilai minimal = 4,00, nilai maksimal = 7,00, rata-rata (*mean*) = 5,45, dengan simpang baku (*std. Deviation*) = 0,85. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Statistik

Statistik		Di awali <i>dribble</i>	Di awali <i>passing</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	31	31
	<i>Missing</i>	31	31
<i>Mean</i>		4.4839	5.4516
<i>Median</i>		4.0000	5.0000
<i>Mode</i>		4.00 ^a	5.00
<i>Std. Deviation</i>		1.58894	.85005
<i>Minimum</i>		2.00	4.00
<i>Maximum</i>		7.00	7.00
<i>Sum</i>		139.00	169.00

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov Z*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 16*. Hasilnya disajikan pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelompok	P	Sig.	Keterangan
<i>jump shoot</i> diawali dengan <i>dribble</i>	0,240	0,05	Normal
<i>jump shoot</i> diawali dengan <i>passing</i>	0,114	0,05	Normal

Dari hasil tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) > 0.05 , maka data berdistribusi normal. Karena semua data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 82.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika $p > 0.05$, maka tes dinyatakan homogen, jika $p < 0.05$, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

Kelompok	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Jump shoot</i> diawali dengan <i>dribble</i> dan <i>passing</i>	1	60	0,300	Homogen

Dari tabel 5 di atas dapat dilihat nilai *jump shoot* dengan awalan *dribble* dan *passing* sig. p 0,300 > 0,05 sehingga data bersifat homogen. Oleh karena semua data bersifat homogen maka analisis data dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 82.

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis pertama yang berbunyi “ada perbedaan hasil *jump shoot* diawali dengan *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun”. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ($Sig < 0.05$). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel 6 sebagai berikut. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 7 halaman 83.

Tabel 6. Uji-t Perbedaan Hasil *Jump Shoot* diawali dengan *Dribble* dan *Passing*

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means			
		t_{ht}	t_{tb}	Sig.	Selisih
Di awali <i>dribble</i>	4,4839	2,990	2,000	0,004	(-) 0,96774
Di awali <i>passing</i>	5,4516				

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} 2,990 dan t_{tabel} 2,000 (df 60) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 2,990 > t_{tabel} 2,000, dan nilai signifikansi 0,004 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada perbedaan hasil *jump shoot* diawali dengan *dribble* dan *passing* terhadap hasil *jump shoot* atlet bolabasket putra Klub Garuda

Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun”, diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan hasil *jump shoot* diawali dengan *dribble* dan *passing* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun.

Hipotesis yang kedua berbunyi “*jump shoot* diawali dengan *passing* lebih baik daripada diawali dengan *dribble* terhadap hasil *jump shoot* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun”. Dari data *jump shoot* diawali dengan *passing* memiliki rerata 5,4516, selanjutnya pada saat *jump shoot* diawali dengan *dribble* rerata sebesar 4,4839. Selisih rata-rata sebesar (-) 0,96774, ini menunjukkan bahwa *Jump shoot* diawali dengan *passing* lebih baik dari pada diawali dengan *dribble* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil *jump shoot* diawali dengan *dribble* dan *passing* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun. *Jump shoot* diawali dengan *passing* lebih baik dari pada diawali dengan *dribble* atlet bola basket putra Klub Garuda Mataram Yogyakarta Usia 16-18 tahun. *Jump shoot* adalah tembakan dengan teknik yang membutuhkan lompatan vertikal dan teknik tembakan yang bagus, serta merupakan salah satu tembakan yang sangat penting yang bisa dilakukan dalam kondisi apapun dan bahkan *jump shoot* sangat tepat digunakan ketika *defense* yang dilakukan lawan begitu ketat. Seorang pemain yang dapat melakukan tembakan *jump shoot* dengan baik merupakan ancaman yang berbahaya bagi lawan-lawannya dalam

mencetak angka. Apabila pemain tersebut menguasai bola, maka dia dapat mencetak angka setiap saat, sebab pemain tersebut dapat melakukan tembakan *jump shoot* dari situasi apapun, misalnya pada saat melakukan *dribble*, atau dari menerima umpan baik dalam keadaan diam atau bergerak.

Berdasarkan hasil penghitungan yang diperoleh dari data tes *jump shoot* didahului *dribble* dan *passing*, didapat kesimpulan bahwa pada *jump shoot* yang dilakukan dengan didahului *passing* lebih baik terhadap hasil tembakan dibandingkan dengan *jump shoot* yang didahului *dribble*. Alasan yang mendasari hal ini adalah disebabkan karena *jump shoot* yang dilakukan dari situasi menerima *passing* dari kawan pemain lebih siap untuk melakukan tembakan (*timing* serta posisinya tepat).

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan atau kondisi seorang pemain dalam melakukan tembakan adalah mengenai posisi dan kesiapan ketika akan menembak. Posisi ini sering dikenal dengan sebutan *triple threat position*, di mana dalam posisi ini seorang pemain penyerang dapat segera menembak, mengumpan, atau men-*dribble* tanpa harus memposisikan kembali bola atau melakukan gerak-gerak atau penyesuaian-penyesuaian posisi tubuh lagi (Oliver, J., 2004:2). Teknik gerakan posisi ini hampir sama dengan sikap badan ketika akan melakukan *shooting*, yaitu dari posisi kaki yang sejajar atau depan belakang serta lutut ditekuk untuk menjaga keseimbangan tubuh. Kemudian dengan segera pemain harus mampu mengkoordinasikan letak ring dan mengambil fokus pada target, serta memposisikan lengan, siku, dan bola

untuk melakukan tembakan *jump shoot*. Lompatan yang dilakukan dalam tembakan *jump shoot* pun akan lebih maksimal.

Kesiapan posisi badan untuk melakukan *jump shoot* ketika menerima operan bola dari kawan pada sampel berbeda dengan kesiapan posisi badan untuk melakukan *jump shoot* setelah *dribble*. Sebagian besar pemain akan melakukan *jump stop* terlebih dahulu untuk melakukan *jump shoot* setelah *dribble*. Hal ini menjadi kendala bagi pemain karena terdapat gerakan jeda berhenti dahulu sebelum melompat melakukan tembakan. Jika tidak dilakukan dengan cepat dan cermat situasi ini bisa menjadikan keuntungan bagi lawan karena memberikan kesempatan untuk melakukan *blocking*. Di samping itu anak usia 16-18 tahun belum memiliki kemampuan *dribbling* bola yang mumpuni. Posisi saat sebelum melakukan *jump shoot* diawali dengan *dribble* cenderung kurang stabil. Hal ini dapat menjadi kendala dalam melakukan teknik *jump shoot* sehingga berpengaruh terhadap akurasi tembakan.